

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan suatu bangsa erat sekali hubungannya dengan masalah pendidikan. Untuk menjadi suatu bangsa yang maju harus memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan adalah wadah yang tepat untuk menciptakan manusia yang berkualitas, karena pada hakekatnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi dalam bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada dasarnya pendidikan merupakan tempat untuk membantu manusia mengembangkan bakat dan potensi yang melekat pada dirinya. Pendidikan adalah suatu wadah kegiatan sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang memiliki kekayaan alam luar biasa, seharusnya mampu bersaing dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan manusia yang berkualitas. Namun pada saat ini, kualitas pendidikan masih rendah terutama pada pendidikan sekolah.

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa. Proses belajar mengajar pada intinya terdapat pada suatu persoalan yaitu bagaimana guru melibatkan siswa

agar terjadi proses Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sebenarnya tidak terlepas dari pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, karena berhasil tidaknya tujuan yang dicapai dipengaruhi oleh efektif tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan.

Pada umumnya proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di Sekolah Dasar masih belum maksimal. Hal itu disebabkan pada proses pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Pada pembelajaran matematika guru hanya menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media sehingga materi yang diberikan kurang bisa diserap oleh siswa, sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Pembelajaran seperti ini akan mematikan kreatifitas siswa sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Padahal aktivitas yang diharapkan adalah siswa lebih aktif dalam belajar, berani mengerjakan soal di depan kelas, dan berani bertanya apabila ada yang kurang paham.

Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah sesuatu yang sulit, menakutkan dan bahkan ada yang membenci sehingga matematika dianggap sesuatu yang menakutkan bagi mereka. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki minat dan rendahnya aktifitas dalam pembelajaran matematika. Kurangnya aktifitas siswa dalam belajar akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Permasalahan tersebut dialami oleh siswa kelas V SD Negeri 1 Ronggojati Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri. Kegiatan pembelajaran matematika masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata matematika 50 dengan KKM 55, karena pembelajaran yang masih konvensional sehingga mempengaruhi aktivitas belajar siswa di kelas. Pembelajaran yang dilakukan terlihat monoton, kurang bervariasi, dan tidak melibatkan siswa secara aktif, karena guru hanya menggunakan metode ceramah jadi siswa jenuh saat guru menerangkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 1 Juni 2013, aktivitas belajar siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung hanya sebagian kecil siswa yang aktif, siswa yang lain hanya mendengarkan dan melihat. Aktivitas siswa dikelas masih minim sehingga suasana kelas kurang menggambarkan adanya interaksi dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di SD Negeri 1 Ronggojati Kecamatan Btuwarno Kabupaten Wonogiri diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, karena dengan menggunakan model yang tepat maka pembelajaran akan lebih efektif untuk merangsang keaktifan atau aktivitas belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah strategi *Role Reversal Questions*

Pembelajaran *Role Reversal Questions* adalah pengajaran yang dilakukan melalui cara mengajukan pertanyaan kepada siswa dan guru

bertukar peran menjadi siswa, sedangkan siswa beralih menjadi tutor bagi siswa lain. Pengajuan pertanyaan oleh guru sedangkan siswa menjelaskan soal yang diberikan.

Pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran *Role Reversal Questions* ini akan mempengaruhi cara belajar siswa yang semula cenderung pasif untuk lebih aktif serta dapat meningkatkan perhatian siswa.

Hal inilah yang melatarbelakangi diadakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Ronggojati Batuwarno Wonogiri pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tentang model *Role Reversal Questions* dengan judul : **Penerapan Strategi *Role Reversal Questions* Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Ronggojati Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2012/2013.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum terdapat inovasi metode pembelajaran yang ada di SD Negeri 1 Ronggojati.
2. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sampai saat ini masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

3. Pembelajaran matematika yang dilakukan guru belum mampu mengatasi masalah yang terjadi di dalam kelas. Misalnya : meningkatkan siswa agar lebih aktif dalam belajar, memberikan kesempatan kepada siswa agar berani dalam menyampaikan pendapatnya.
4. Kurangnya alat peraga atau media pembelajaran yang ada di sekolah untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar Penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Role Reversal Questions*
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SD Negeri 1 Ronggojati Kecamatan Batuwarno Kabupaten Wonogiri.
3. Penggunaan model pembelajaran *Role Reversal Questions* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. “Apakah penerapan pembelajaran *Role Reversal Questions* ( RRQ ) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Ronggojati tahun ajaran 2012/2013 ?”

2. “ Apakah penerapan pembelajaran Role Reversal Questions ( RRQ ) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Ronggojati tahun ajaran 2012/2013 ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan dan mengkaji peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi garis dan sudut. Tujuan khusus penelitian ini diuraikan menjadi dua.

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi volume kubus dan balok bagi siswa kelas V tahun pelajaran 2012/2013 melalui penerapan strategi pembelajaran *Role Reversal Questions*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar pada materi volume kubus dan balok bagi siswa kelas V SD Negeri 1 Ronggojati tahun pelajaran 2012/2013 melalui penerapan strategi pembelajaran *Role Reversal Questions*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika dalam peningkatan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Role reversal Questions*.

2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan terutama

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih dan menggunakan strategi-strategi mengajar matematika sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektivitas pembelajaran di kelas serta pada akhirnya dapat berdampak pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa yang kesulitan dalam belajar matematika. Peserta didik yang belum mengerti dan belum paham mengenai materi yang disampaikan diharapkan akan lebih menguasai materi. Pembelajaran menggunakan cara-cara yang kreatif dan menarik mampu meningkatkan keaktifan siswa untuk belajar matematika dan berpengaruh baik terhadap prestasi belajar matematika.